

# CAP HORN

CAP HORN est un jeu de simulation et d'action. Votre but : acheter l'un des 3 chalutiers flambants neufs qui vous sont proposés en début de partie :

- \_ le mini chalutier à 45.000 F (choix n°1)
- \_ le chalutier à 55.000 F (choix n°2)
- \_ le maxi chalutier à 65.000 F (choix n°3)

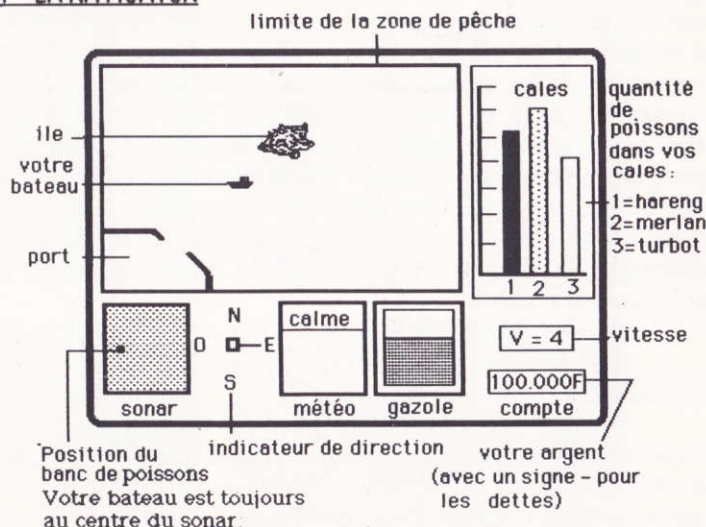
Après avoir choisi votre objectif (selon votre choix, vous avez droit à un nombre donné de sorties en mer et de filets), il vous faudra pêcher avec votre vieux bateau, le plus de poissons possible, tout en évitant les mines ainsi que les orques, puis ramener vos prises au port pour les vendre au meilleur prix. Mais attention à la concurrence !

Vous disposez en début de partie d'un capital de 10.000 F.

Le jeu comporte 3 phases :

- \_ la navigation
- \_ la pêche
- \_ la vente.

## 1 - LA NAVIGATION



Aux commandes de votre navire, vous partez à la recherche des bancs de poissons. En début de partie, le bateau que vous pilotez est au port. Pour en sortir, suivez les consignes indiquées sur l'écran: choisissez votre vitesse initiale (touches 1,2 ou 3) puis choisissez votre direction (touches + ou - ), puis tapez ENTREE pour démarrer.

Attention, évitez à tout prix les digues du port, les côtes de l'île, ainsi que les limites de la zone de pêche : à chaque collision, le dépannage coûtera 2.500 F (tapez ENTREE pour repartir).

Surveillez également votre jauge de gazole: en cas de panne, le remorquage jusqu'au port vous coûtera la somme de 7.500 F (tapez ENTREE pour repartir). Les banques n'accepteront pas de vous faire crédit au delà de 10.000 F.

Une fois la sortie du port réussie, vous guidez votre navire à travers la zone de pêche. Utilisez les touches + ou - pour changer de direction et les touches ↑ et ↓ pour accélérer et ralentir. La vitesse maximale de votre navire est de 8 noeuds. Des indicateurs (voir l'écran) sont là pour vous renseigner sur la vitesse et la direction de votre navire, ainsi que sur le niveau de gazole.

Attention, pour faire le plein de gazole et vendre le poisson, il vous faut retourner au port.

Le sonar vous indique les bancs de poissons (point rouge) qui peuvent se trouver à proximité. La position de votre bateau est toujours au centre du sonar. Lorsqu'un banc apparaît sur votre écran sonar, positionnez-vous juste au-dessus en pilotant votre navire de manière à amener le point rouge au centre du sonar. Vous entrez alors automatiquement dans la phase de pêche.

Sachez que les conditions météorologiques ont une influence sur la difficulté de la pêche ainsi que, comme nous le verrons plus tard, sur le cours du poisson.

## 2 - LA PECHE

Au cours de cette phase, vous pêchez 3 types de poisson (rouge: hareng; vert: merlan; jaune: turbot) au moyen de votre filet noir. Pour le déplacer, utilisez les touches flèches:

Evitez à tout prix les orques: ils risquent de déchirer votre filet qui sera alors remplacé si toutefois il vous en reste. Utilisez contre les orques votre rayon laser (situé au milieu du filet, touche "barre espace") pour les empêcher de dévorer les poissons qui sont en nombre limité.

Evitez également les mines qui videront une partie de vos cales en cas d'explosion.

Sur le haut de l'écran, à droite du bateau, un histogramme indique la quantité de poissons qui se trouvent dans votre filet. Lorsque le filet est plein, positionnez-vous juste au-dessous et à l'arrière de votre navire. La vidange du filet dans les cales s'effectue automatiquement et prend un certain temps. Baissez alors le filet pour reprendre la pêche.

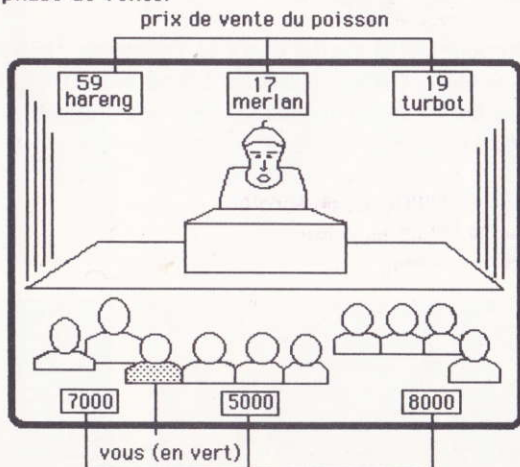
Attention, le nombre de poissons est limité. Si vous n'êtes pas assez rapide, il ne vous en restera plus!

Pour sortir de la phase de pêche, tapez sur la touche "S".

### 3 - LA VENTE

Pour entrer dans la phase de vente du poisson, il vous faut retourner au port.

Après avoir effectué le plein de carburant en utilisant la touche 1 (si vous l'avez décidé, sinon tapez ENTREE), vous vous retrouvez dans la phase de vente.



nombre de harengs, de merlans, de turbots dans vos cales

Vous êtes de dos en vert, au milieu des autres pêcheurs venus vendre leur cargaison. Le cours du poisson évolue pendant la vente et dépend notamment de la météo: plus la mer est agitée, plus le cours sera élevé. La vente s'effectue successivement pour chaque type de poissons.

Au début, le cours du hareng apparaît en haut, à gauche de l'écran. Le cours évolue alors à la hausse. Tapez ENTREE lorsque vous décidez de vendre. Attention, si vous tardez trop, un autre pêcheur vendra sa propre marchandise. Lorsqu'une vente est réalisée, la couleur du pêcheur vendeur apparaît au dessus du prix de vente. Bien sur, cette couleur sera verte si vous êtes l'heureux vendeur. C'est ensuite la vente du merlan dont le cours apparaît en haut, au centre de l'écran. Puis c'est enfin la vente du turbot (cours en haut, à droite de l'écran).

Si à la fin de ce tour, vous n'avez pas vendu toute votre cargaison, vous avez droit à un autre tour complet de vente et ainsi de suite. Mais attention, le cours initial du poisson en début de chaque tour a tendance à diminuer !

Dès que vos cales sont vides et si vous n'avez pas encore atteint votre objectif, vous revenez automatiquement en phase de navigation.

Attention, lorsque votre capital descend à moins de -10.000 F, les banques ne vous font plus crédit. Vous irez alors tout droit en prison... Vous saurez certainement éviter d'en arriver à cette triste situation !

BONNE PECHE !

---